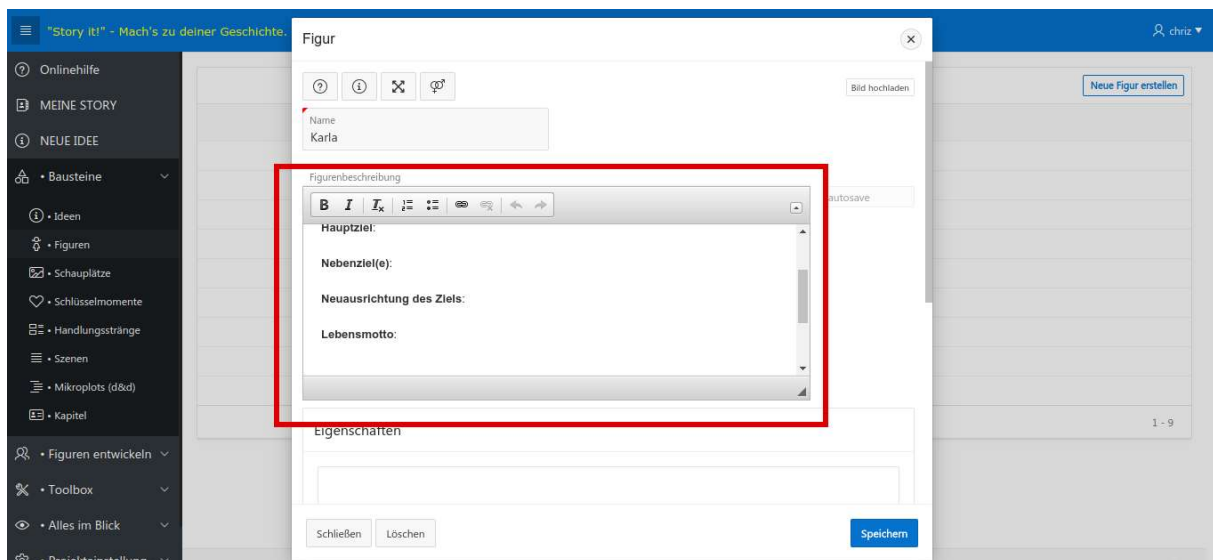


Figuren entwickeln mit Storylt und der neue Familienstammbaum

Wir haben in **Version 2** unserer Plotting-Plattform das Augenmerk insbesondere auf die Figurenentwicklung gelegt und damit die Rufe der Autoren erhört. Für die Entwicklung der Figuren stellen wir eine Reihe von Werkzeugen zur Verfügung, die optional genutzt werden können. Ziel ist es, die eigenen Figuren besser kennenzulernen sowie stimmige und auch tiefgründige Figuren und damit spannende Figuren zu entwerfen. Außerdem soll durch das Entdecken der Figuren der Bogen zum Plot geschlagen werden, sodass sich Handlung und Figuren aneinander anschmiegen und eine in sich schlüssige Geschichte entsteht.

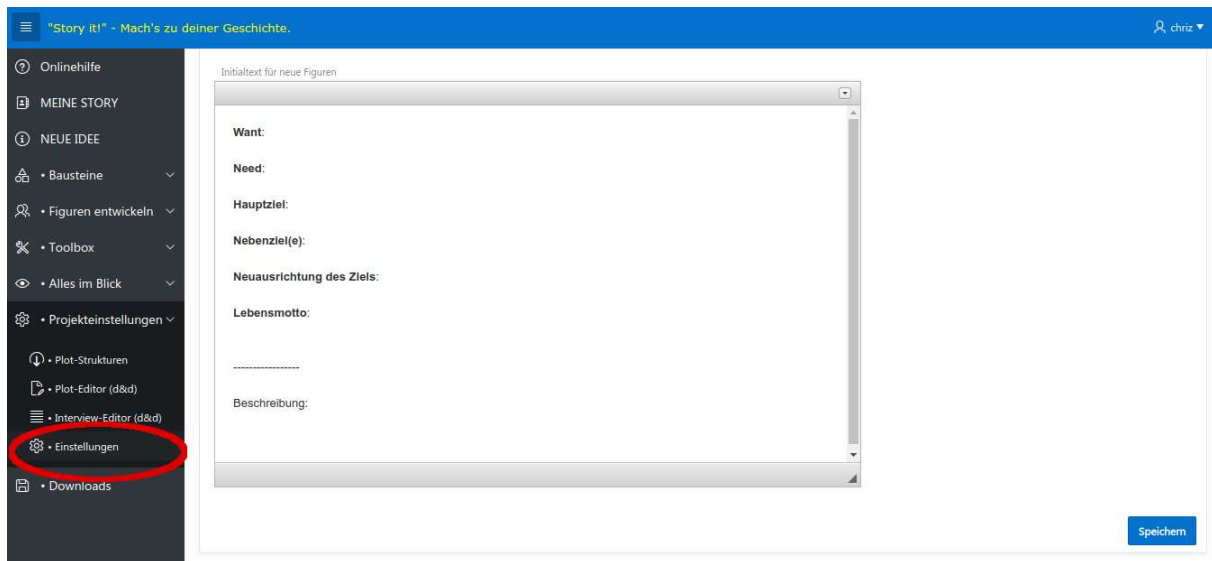
Die Figurenbeschreibung

Zunächst einmal möchte ich darauf hinweisen: Das zentrale Element der Figurenentwicklung ist und bleibt die **Figurenbeschreibung**, die es auch bisher schon in Storylt gab.



Dieses Feld wird beispielsweise für want, need und defizit aber auch für die Beschreibung der Figur – Aussehen, Haltung, Sprachmuster, Stimmung etc. - genutzt.

In den Einstellungen hast du die Möglichkeit, eine eigene Vorlage für die Figurenbeschreibung zu hinterlegen.

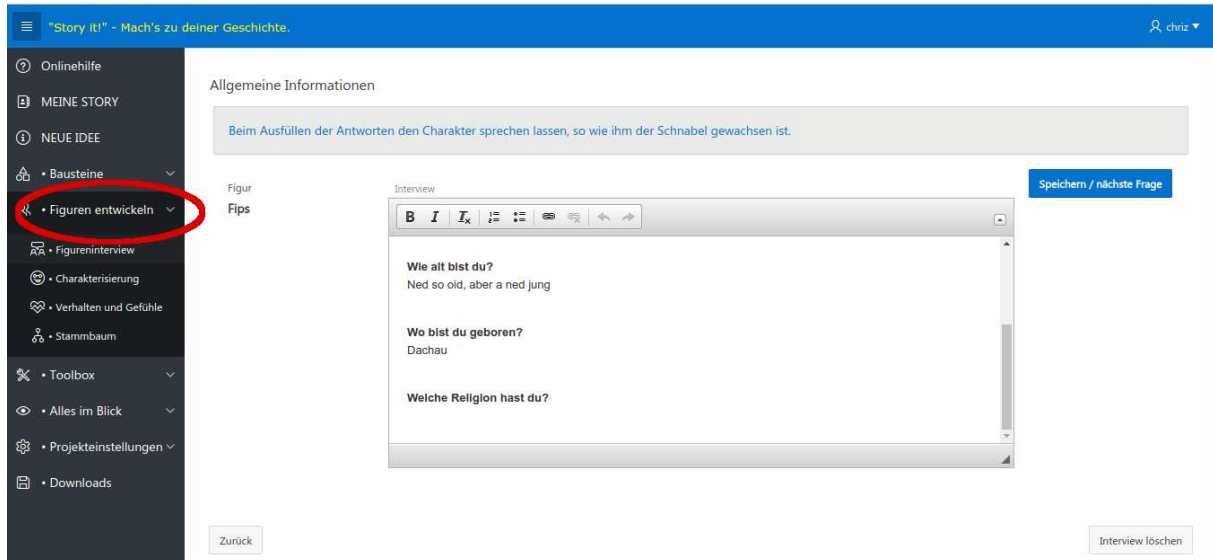


Beim Erstellen einer neuen Figur wird das Freitextfeld „Figurenbeschreibung“ mit dieser individuellen Vorlage vorgefüllt.

Dieses Vorgehen hat sich bewährt, weil es sehr flexibel ist. Jede Autorin hat einen anderen Bedarf – sogar von Geschichte zu Geschichte. Außerdem müssen durch diese Vorgehensweise keine unnötigen Felder befüllt werden, was der Kreativität zugutekommt.

Das Figureninterview

Der neue Menüpunkt „Figuren Entwickeln“ sticht sofort ins Auge. Darunter finden sich alle Werkzeuge, die dazu dienen, sich intensiv mit den Figuren auseinanderzusetzen. Voraussetzung ist, dass die Figuren in den Bausteinen bereits angelegt wurden.



Hier findet sich auch das Figureninterview. Wie lernt man seine Figur am besten kennen? In dem man sich mit ihr unterhält.

Das Figureninterview ist ein bisschen wie ein Chat. Die Idee ist, die gestellten Fragen aus Sicht der Figur zu beantworten - als stecke man in der Figur. Das hilft, um sich in die Figur hineinzufühlen.

"Beim Ausfüllen der Antworten den Charakter sprechen lassen, so wie ihm der Schnabel gewachsen ist."

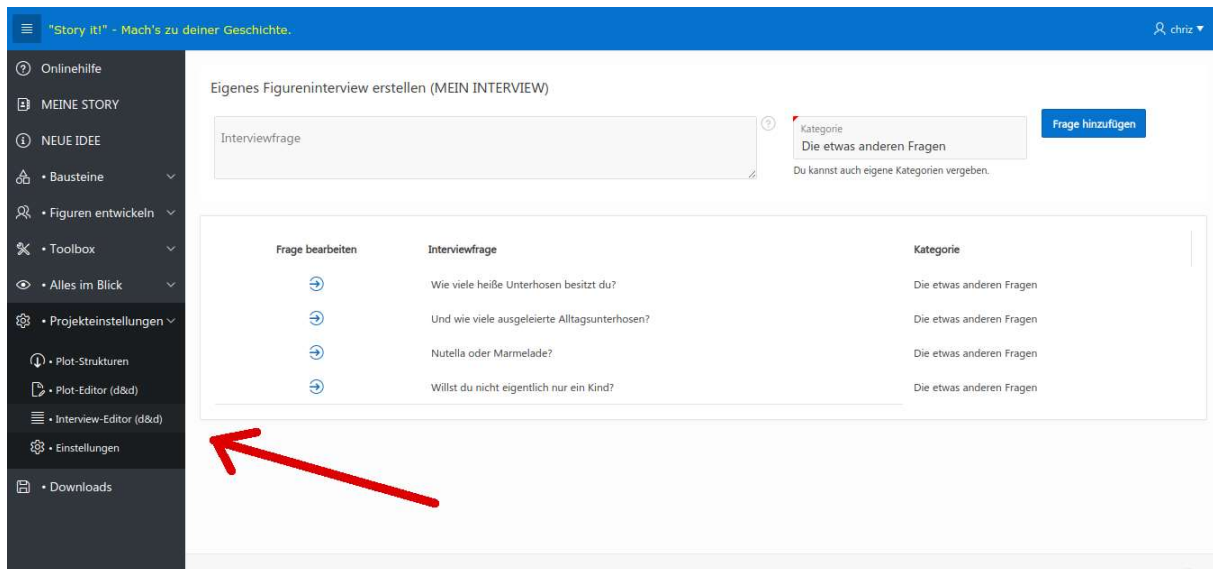
Für den Anfang haben wir 94 Fragen in 9 Kategorien hinterlegt. Also nimm dir Zeit.

Das Interview kann jederzeit unterbrochen und später weitergeführt werden. Fragen können übersprungen und das Interview jederzeit nachbearbeitet werden.

Interview-Editor

Vielleicht möchtest du aber auch deine eigenen Fragen hinterlegen? Hast du vielleicht schon eine Fragenliste, an die du dich gewöhnt hast? Wie immer steht die Individualität bei StoryIt im Vordergrund.

In den Projekteinstellungen findest du ein neues Werkzeug, mit dem Titel „Interview-Editor (d&d)“.



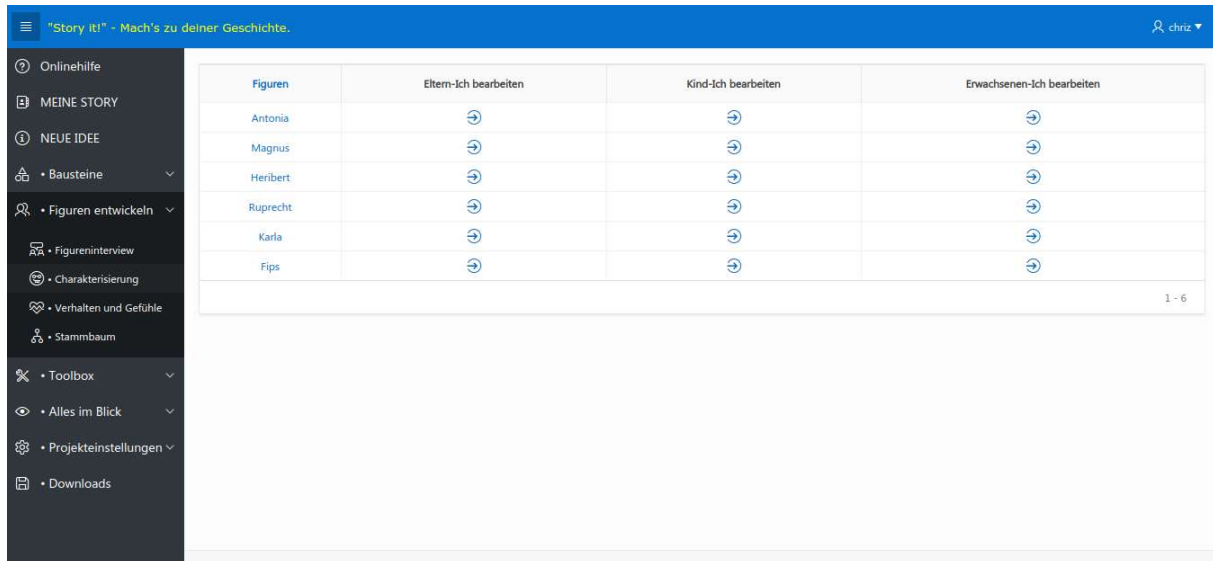
Mit diesem Editor kannst du eine eigene Fragenliste erstellen, die dir für alle StoryIt-Projekte erhalten bleibt, so lange du deinen Zugang nicht kündigst.

Wenn du dein eigenes Figureninterview erstellt hast, kannst du es jederzeit mit deinen Figuren durchspielen.

Aber auch das Mischen des „allgemeinen Interviews“ mit deinem persönlichen Interview ist jederzeit möglich. Also wenn du möchtest, nutze das „allgemeine Figureninterview“ und ergänze es mit eigenen Fragen.

Charakterisierung

Der amerikanische Arzt und Psychologe Eric Berne hat sich in seiner **Transaktionsanalyse** u.a. Gedanken über die menschliche Charakterbildung gemacht. In vorsichtiger und vereinfachter Anlehnung an sein Modell, das besagt, dass das Verhalten eines Menschen auf seine **Ich-Zustände** zurückgeführt werden kann, haben wir ein Tool geschaffen, das es dir möglich machen soll, deinen Figuren mehr Tiefe zu geben. Außerdem kannst du hier plausible Reaktionen hinterlegen, als Ausfluss aus der Analyse, und diese während dem Erstellen deiner Szenen mit nur wenigen Klicks abrufen.



The screenshot shows the 'Story It!' software interface. The top bar is blue with the text '"Story It!" - Mach's zu deiner Geschichte.' and a user profile 'chriz'. A dark sidebar on the left contains navigation options: Onlinehilfe, MEINE STORY, NEUE IDEE, Bausteine, Figuren entwickeln, Figureninterview, Charakterisierung, Verhalten und Gefühle, Stammbaum, Toolbox, Alles im Blick, Projekteinstellungen, and Downloads. The main area features a table with four columns: Figuren, Eltern-Ich bearbeiten, Kind-Ich bearbeiten, and Erwachsenen-Ich bearbeiten. The table lists six characters: Antonia, Magnus, Heribert, Ruprecht, Karla, and Fips. Each character has a blue circular arrow icon in the corresponding 'bearbeiten' column. A page indicator '1 - 6' is visible at the bottom right of the table.

Figuren	Eltern-Ich bearbeiten	Kind-Ich bearbeiten	Erwachsenen-Ich bearbeiten
Antonia	↻	↻	↻
Magnus	↻	↻	↻
Heribert	↻	↻	↻
Ruprecht	↻	↻	↻
Karla	↻	↻	↻
Fips	↻	↻	↻

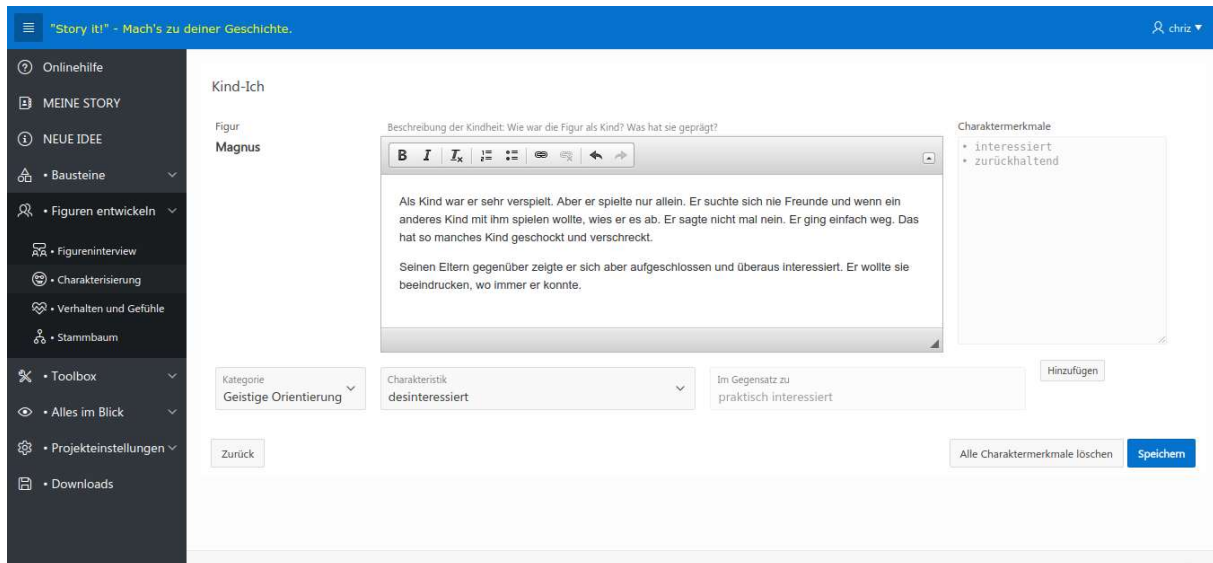
Eltern-Ich: Jeder Mensch trägt, gemäß Berne, seine Eltern in sich, imitiert deren Verhalten und nimmt sich seine Eltern bewusst aber auch unbewusst zum Vorbild. Darum ist es für den Geschichtenentwickler wichtig, einen Blick auf die Eltern der Figuren zu werfen, wenn man glaubwürdige Reaktionen beschreiben möchte.

Kind-Ich: Zudem bewahrt jeder Mensch sein Kind in sich, der eine stärker, der andere weniger stark. Hin und wieder tritt das Kind hervor und ist verantwortlich für das Handeln eines Menschen, einer Figur.

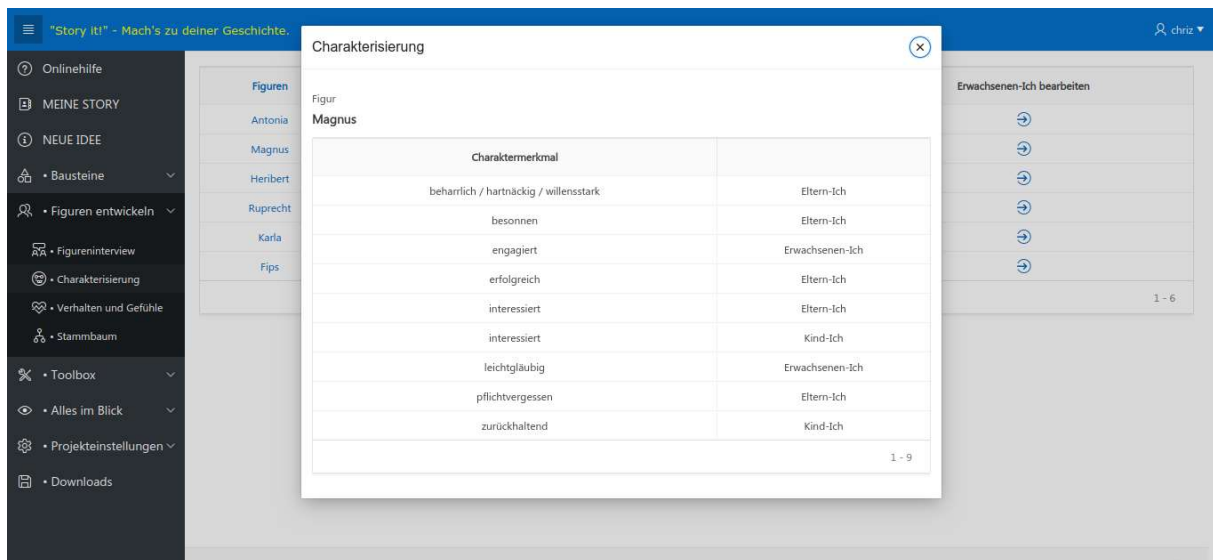
Erwachsenen-Ich: Im Gegensatz dazu ist das Ich als Erwachsener die Grundlage für eine objektive, wohlüberlegte und respektvolle Daseinsform. Die erwachsene Figur handelt so, wie man es von einem reifen Erwachsenen erwarten würde.

Berne sagt: „Eine Reaktion ist nur dann plausibel, wenn sie aus einer dieser drei Kategorien entspringt.“

Beschreibe das Eltern-Ich, das Kind-Ich und das Erwachsenen-Ich deiner Figur und lerne so ihren Charakter kennen.



Ordne Charaktermerkmale zu. Wir haben eine umfangreiche Bibliothek mit Charaktermerkmalen hinterlegt, die du mit deinen Figuren verbinden kannst.



Die Merkmale werden dir während des Plotting bei der Figur angezeigt. Sie können dir dabei helfen, plausible Reaktionen zu beschreiben.

Verhalten und Gefühle – und Beziehungen

Dann gibt es in der neuen StoryIt-Version noch die Analyse des Verhaltens und der Gefühle. Grundlage ist ein **Dreischichtenmodell**: Schicht eins ist das Verhalten Fremden gegenüber, Schicht zwei Freunden gegenüber und das Verhalten der Figur gegenüber sich selbst stellt die dritte Schicht dar.

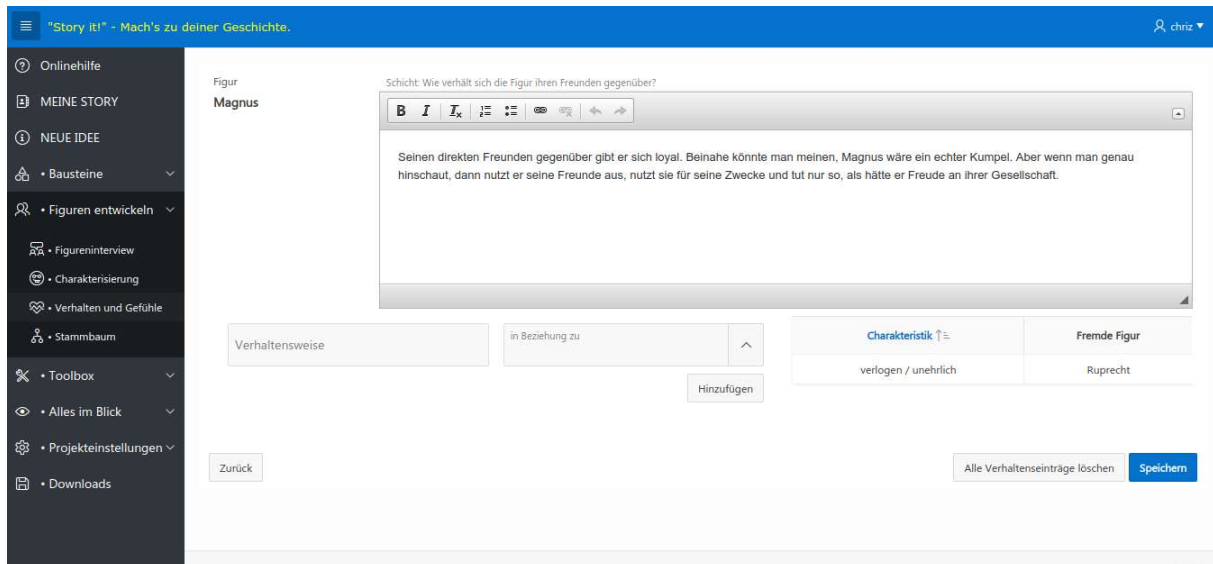
Figuren	zu Fremden bearbeiten (Hülle)	zu Freunde bearbeiten (Schicht)	Selbstsicht bearbeiten (Kern)	Analyse bearbeiten
Antonia	↻	↻	↻	↻
Magnus	↻	↻	↻	↻
Heribert	↻	↻	↻	↻
Ruprecht	↻	↻	↻	↻
Karla	↻	↻	↻	↻
Fips	↻	↻	↻	↻

Stell dir drei Kreise vor, die ineinander liegen. Der äußerste Kreis ist die **Hülle** deiner Figur, die Schale, die die Figur nach außen hin abschirmt. Frage dich, wie sich die Figur fremden Menschen gegenüber verhält und beschreibe die sogenannte Hülle.

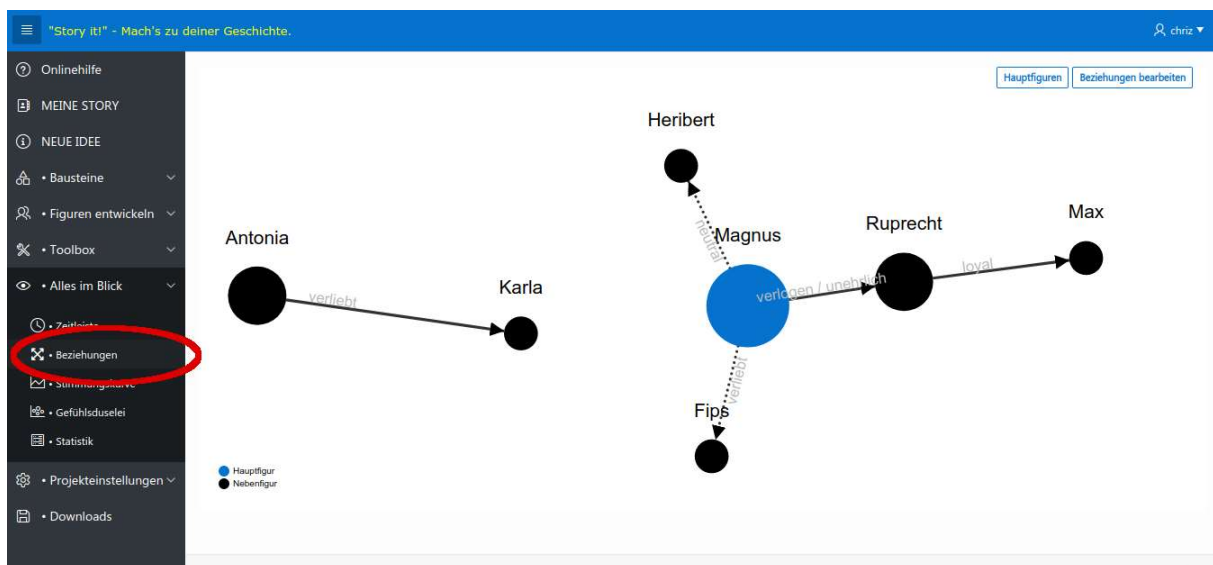
Der zweite Kreis, der innerhalb der Hülle liegt, ist sozusagen die **Schicht** dazwischen. Nur wer in diese Schicht blicken darf, Freunde also, kann erleben, wie sich die Figur auf dieser Ebene verhält. Darum beschreibt die Schicht das Verhalten deiner Figur ihren Freunden gegenüber.

Ganz im Inneren liegt der dritte und letzte Kreis, der **Kern** deiner Figur. Nur die Figur selbst weiß, wie es dort aussieht. Wie verhält sich deine Figur sich selbst gegenüber? Wie fühlt sie sich? Was hält sie von sich? Indem du den Kern beschreibst, ergründest du das innerste Wesen deiner Figur.

Abgerundet wird dieses Werkzeug durch die Möglichkeit einer Analyse. Um deine Figur voll und ganz zu verstehen, ist eine **Analyse** notwendig, der Blick von außen auf alle drei Charakterschichten und die Frage, welche Ursachen möglicherweise hinter der einen oder anderen Verhaltensweise stecken.



Vielleicht etwas zu unscheinbar weil es große Auswirkungen auf die Software hat ist die Möglichkeit, in diesem Werkzeug **Freunde und Fremde** zu definieren und die **Beziehung**, die deine Figur zu diesen Menschen hat. Aus diesen Daten generiert StoryIt eine neue Grafik, die im Menü unter „Alles im Blick“ eingruppiert ist und die den Titel „Beziehungen“ trägt.



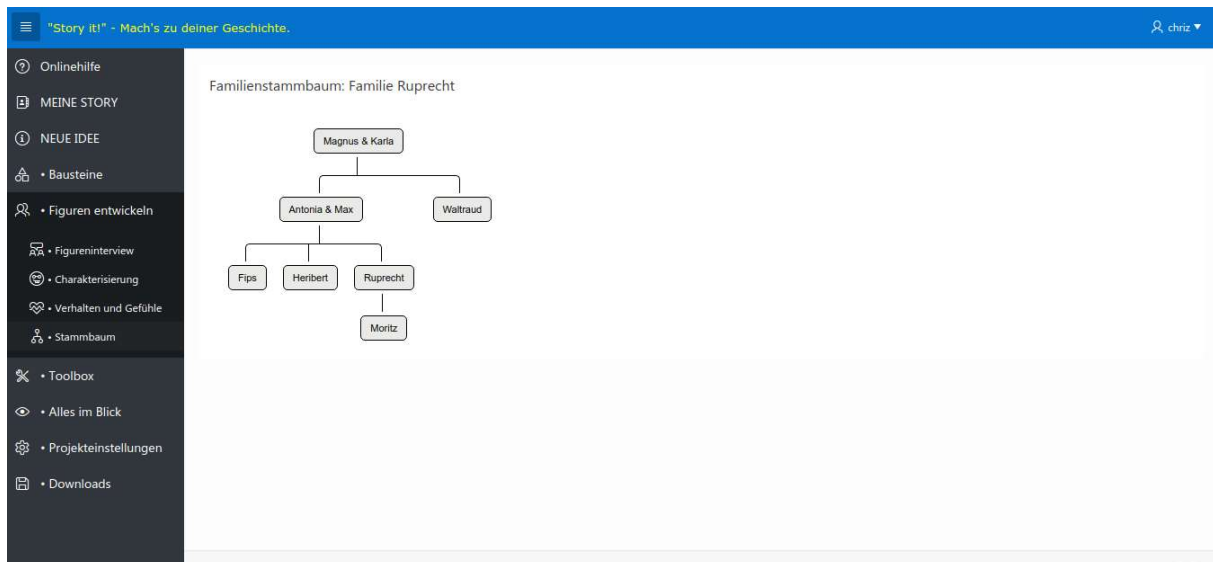
Die neue Übersicht stellt die Beziehungen der Figuren zueinander dar, Hauptfiguren blau, Nebenfiguren schwarz. Eine Figur mit vielen Beziehungen wird größer gezeichnet. Die Linienart zeigt, ob die Figuren befreundet (durchgezogen) oder fremd zueinander (gepunktet) sind.

Familie anlegen und Familienstammbaum bearbeiten

Neu ab Version 2 ist auch, dass Familien angelegt und Familienstammbäume erstellt werden können. Insbesondere AutorInnen von historischen Romanen haben diesen Bedarf geäußert.

The screenshot shows the 'Story it!' interface with a blue header and a dark sidebar. The main area displays a wizard for creating a family. At the top, there is a progress bar with four steps: 'Familienname' (active), 'Familienoberhaupt festlegen', 'Ehepartner festlegen', and 'Kinder auswählen'. Below the progress bar, there is a form with a label 'Familienname *' and an empty text input field. A 'Weiter >' button is visible on the right side of the form. The sidebar contains various navigation options like 'Onlinehilfe', 'MEINE STORY', 'NEUE IDEE', 'Bausteine', 'Figuren entwickeln', 'Figureninterview', 'Charakterisierung', 'Verhalten und Gefühle', 'Stammbaum', 'Toolbox', 'Alles im Blick', 'Projekteinstellungen', and 'Downloads'.

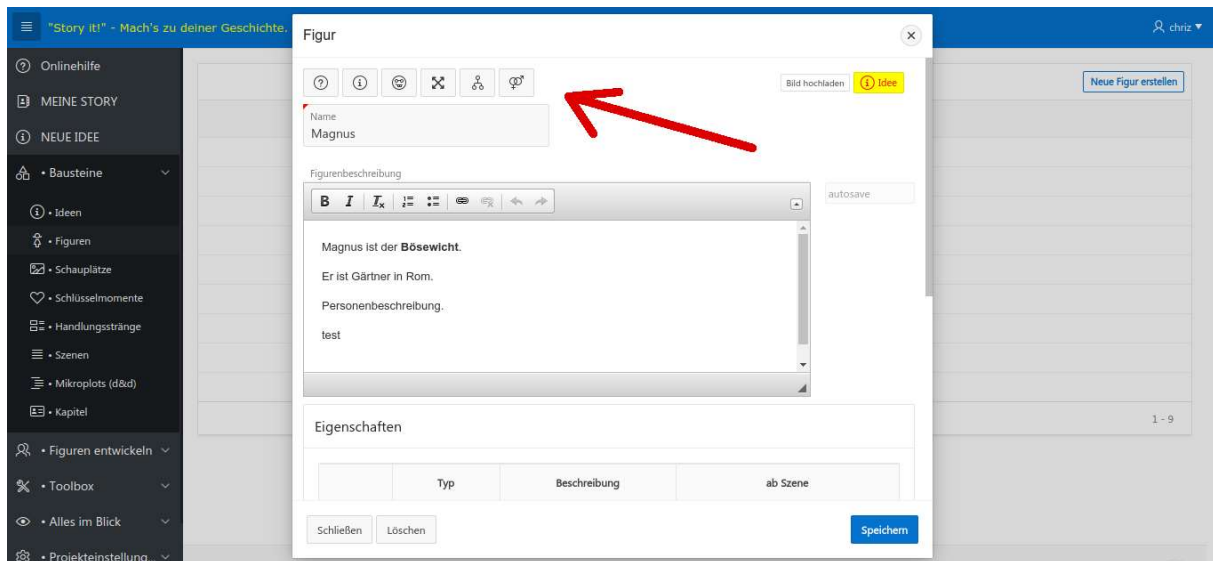
Zum Anlegen einer Familie gibt es einen Assistenten, der dich durch die wichtigsten Schritte führt. Nach dem Abschließen des Wizards kannst du den **Familienstammbaum** aufrufen.



Diese Ansicht ist Grafik und Editor zugleich. Durch Anklicken deiner Figuren kannst du jederzeit weitere Ehepartner und Kinder zuordnen oder bestehende Verweise löschen.

Jede Figur kann nur in einer Familie „Kind sein“. Es ist aber möglich, weitere Familien anzulegen sowie Ehen mit Kindern aus anderen Familien zu schließen. Ganz wie im echten Leben. Viel Spaß damit!

Die Figur als Baustein



Wann immer du deine Figuren in Storylt betrachtest, gibt es ab sofort oben links eine Reihe von neuen Schaltflächen. Hast du eine Charakterisierung hinterlegt, dann taucht diese hier über die Schaltfläche auf. Gibt es Beziehungen zu dieser Figur, findest du hier die Schaltfläche „Beziehungen“. Die Schaltfläche „Stammbaum“ wird angezeigt, wenn die Figur aus einer Familie mit einem Stammbaum stammt und über die neue Schaltfläche „Partnerschaft“ kannst du direkt zum Ehepartner deiner Figur wechseln.

Download

Und zuletzt gibt es im Downloadbereich einen neuen Link, um sämtliche Figurendaten herunterzuladen, damit sie nicht verlorengehen.

So. Das war's.

Damit sind wir nun am Ende des neuen **Storylt Figurenentwicklers** angekommen.

Viel Spaß beim Entwickeln eurer Figuren und auch weiterhin happy plotting!